

1.

El codisseny com a metodologia d'investigació i innovació educativa: el potencial de la participació

Ayuste, Ana
Escofet, Anna
Gros, Begoña
Payá, Montserrat
Rubio, Laura

(GREM, Grup de Recerca en Educació Moral)
(EMA, Entorns i Materials per a l'Aprenentatge)
(EMA, Entorns i Materials per a l'Aprenentatge)
(GREM, Grup de Recerca en Educació Moral)
(GREM, Grup de Recerca en Educació Moral)

Resum

El codisseny basa la investigació i la innovació en el desenvolupament de processos col·laboratius entre els agents implicats (Rowland, 2008). D'aquí que la seva característica principal és el desenvolupament de múltiples interaccions col·laboratives amb el propòsit d'avaluar, innovar i de millorar els processos d'ensenyament i aprenentatge (Anderson i Shattuck, 2012). D'altra banda, com planteja Murcott (2007), l'ús del codisseny és un bon mètode per aconseguir la implicació dels beneficiaris atorgant-los una posició d'influència i de poder. En aquest sentit, la metodologia obeeix a la possibilitat d'integrar mirades i estratègies participatives orientades a reconèixer la veu dels subjectes implicats i a comprometre'ls amb la millora del seu propi aprenentatge i la de la seva realitat. Des d'aquesta perspectiva, la participació activa dels agents implicats es requereix en tot el procés, des de la planificació inicial fins al moment de la implementació, per assegurar que el disseny final respon realment a les seves necessitats i als seus interessos. Com qualsevol procés col·laboratiu, és important tenir en compte que no hi ha una única resposta, atès que es tracta d'un procés creatiu que pot generar múltiples i diverses propostes.

Paraules clau

Codisseny, aprenentatge servei, formació inicial del professorat, participació, innovació docent.

Introducció

Els estudiants de les facultats d'Educació acostumen a demanar més protagonisme en la confecció dels plans d'estudis, més contextos de pràctica i menys formació teòrica. Oferir-los participar voluntàriament en la concreció dels processos d'aprenentatge que han de realitzar dins de les assignatures i en projectes d'aprenentatge servei (ApS) de qualitat des dels primers cursos, se'ns presenten com a vies idònies no només per donar resposta a la seva demanda, sinó per la significativitat dels aprenentatges que així poden adquirir (Puig, Batlle, Bosch i Palos, 2006; Bovill, 2014), aprenentatges que s'estenen tant a continguts conceptuals, com procedimentals, actitudinals i de valors, i que permeten desenvolupar també competències genèriques i específiques (Villa i Poblete, 2004; Rodríguez, 2009).

Obrir a la participació dels estudiants qüestions relacionades amb el desenvolupament d'una assignatura augmenta la seva implicació i responsabilitat amb els processos formatius, en haver estat ells els seus artífexs al costat del professorat. Amb elles augmenta també la significativitat dels aprenentatges. A més, els estudiants del camp de l'educació experimenten la complexitat d'ensenyar i aprenen, amb l'experiència, un nou recurs que podran aplicar en el seu futur professional. D'altra banda, el professorat descobreix altres enfocaments de disseny de les assignatures alternatius al tradicional. En alliberar-se de la pressió d'exercir el control sobre la totalitat del currículum, entra en millor disposició per aprendre de l'experiència i dels seus estudiants, incrementant la seva confiança en ells.

Oferir la participació en projectes d'aprenentatge servei amplia les xarxes de col·laboració que s'estableixen entre escoles i universitat més enllà del pràcticum i dels treballs finals de grau, i possibilita que tots dos agents surtin beneficiats. Les escoles valoren l'ajuda dels estudiants que els permet adoptar metodologies innovadores i realitzar-la amb millors condicions (ambients d'aprenentatge, suport a alumnes amb necessitats educatives especials...). D'altra banda, afavoreixen, amb la seva presència i preguntes, la reflexivitat dels mestres, prenent més consciència del sentit de les seves pràctiques i qüestionant-les. La universitat es nodreix de la realitat escolar actual, recolzant-se en ella per exemplificar continguts o posar en relleu la importància dels mateixos. L'un i l'altre magma de possibilitats necessiten dispositius que els continguin i permetin extreure la totalitat dels aprenentatges produïts. La metodologia de codisseny permet encarar aquest rept, oferint a més altres possibilitats.

El codisseny com a metodologia d'investigació

En aquest treball, hi presentem els resultats d'una investigació ja finalitzada que va aplicar les dues vies. En un context de participació en ApS, va incloure les valoracions d'estudiants de Màgisteri i de mestres en exercici en el disseny d'instruments (codisseny) dirigits a extreure aprenentatges de les situacions de pràctica. El projecte *Construcció de coneixement pedagògic a partir de la transferència d'experiències d'Aprenentatge-Servei en la formació inicial de mestres* (2014-AR-MIF-00044), es va desenvolupar en les Facultats d'Educació de les Universitats de Barcelona i Girona, i va aplicar el codisseny com a metodologia d'investigació. Pretenia contribuir a la millora i innovació de la formació inicial del professorat incrementant la significativitat dels aprenentatges dels estudiants dels Graus d'Educació Infantil i Educació Primària.

Per això perseguia tres objectius: 1) dissenyar i aplicar entorns d'aprenentatge i instruments que permetin a l'estudiant extreure coneixement pedagògic integrat –saber, saber fer i ser– de l'experiència; 2) codissenyar amb els diferents agents implicats –estudiants, mestres de les escoles vinculades a l'equip d'investigació, i professorat universitari– entorns de construcció de coneixement a partir de l'anàlisi de les situacions d'experiència viscudes pels estudiants en participar en projectes d'ApS, i 3) avaluar els dispositius elaborats i explorar la seva adequació com a instruments d'avaluació acadèmica de les assignatures implicades.

La investigació va generar valuosos aprenentatges en l'equip que anaven més enllà de la consecució dels objectius del projecte, i que s'articulen al voltant de la metodologia utilitzada, el codisseny. El codisseny respon al paradigma sociocrític o transformador, atès que pretén incidir en les pràctiques d'una comunitat superant limitacions. Suposa reunir al voltant d'un objectiu comú tots els subjectes implicats, en el nostre cas, estudiants universitaris, mestres de les escoles on es duen a terme projectes d'ApS i professores de la universitat, per dissenyar, implementar i valorar les accions que conduiran a aquest objectiu comú. Té també un enfocament cíclic i iteratiu: les accions es dissenyen conjuntament, s'implementen, es valoren i es redissenyen per tal d'acostar-se cada vegada més a l'objectiu. Al llarg de tots aquests processos, es genera coneixement al voltant dels factors que possibiliten processos d'aprenentatge més significatius, connectant coneixement pràctic i coneixement teòric.

La investigació es va desenvolupar al llarg de dues iteracions en els cursos 2014-15 i 2015-16 en les dues universitats (Ayuste, Escofet, Masgrau i Obiols, 2016; Payá, Gros, Piqué i Rubio, en premsa). Hi van participar un total de vint-i-tres estudiants que el curs anterior havien participat en projectes d'ApS en escoles i destacat per la riquesa dels seus aprenentatges: tretze en la primera iteració i deu en la segona, i dues mestres de les escoles membres de l'equip d'investigació. Així mateix, es va comptar amb la participació de set especialistes dels àmbits d'ApS, Didàctica i formació inicial del professorat com a via de validació externa dels instruments.

Sintetitzem en la següent taula les dues iteracions i els processos i resultats principals que les van conformar:

Primera iteració (novembre 2014–maig 2015): codisseny d'instruments	
Accions	Resultats
DAFO i mapa de forces (estudiants, mestres i professores univ.) sobre possibilitats formatives de l'ApS	Visió extensa de les possibles ApS Elevada coincidència en els DAFO
Anàlisi del mapa de forces (equip de recerca)	Llistat d'accions que poden optimitzar les fortaleces de l'ApS i disminuir les febleses
Propostes de recursos per a la superació de les febleses (estudiants i equip d'investigació)	Pautes a incorporar: distingir fases de l'ApS; modalitat d'aplicació; llistat d'indicadors a seguir per extreure coneixement de l'anàlisi de situacions experiencials. Proposta d'instruments codissenyats: http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/98923 Valoració de la metodologia de codisseny (estudiants): participació autèntica; visibilització dels aprenentatges; estratègia didàctica
Segona iteració (juny 2015–març 2016): convalidació dels instruments	
Accions	Resultats
Judici d'experts: set especialistes de l'àmbit universitari (qüestionari ad hoc amb escala Lickert de 4 nivells + càlcul grau d'acord mitjançant índex Kappa)	Mitjana de puntuació en tots els instruments: entre 3 i 4 (màxim) Grau d'acord molt bo o bo
Estudiants ApS i mestres (ibídem)	Mitjana de puntuació en tots els instruments: entre 3 i 4 Grau de concordança bo o moderat. No concordança en un instrument
Implementació de la totalitat dels instruments en quatre grups de 1r curs (Graus d'Educació Infantil i Educació Primària) (notes de camp + grup de discussió)	Elevat potencial formatiu dels instruments. Gran interès en els estudiants. Dificultat per integrar instruments i treball habitual en l'assignatura. Manca de temps Proposta: aplicar com a vertebradors de l'assignatura o com a recursos puntuals

Reflexions finals

El codisseny se'ns presenta com una metodologia en la qual estudiants i professorat (i altres agents implicats en els processos d'ensenyament-aprenentatge, si així es considera) mitjançant diverses interaccions dialògiques i cooperatives, treballen conjuntament en la millora dels processos educatius comuns. Els àmbits de treball poden ser diversos, de diferent envergadura i transcendència; des de la millora del currículum i el pla d'estudis –una tasca que superaria l'àmbit de les assignatures– fins objectius més específics, com compartir i millorar les estratègies d'avaluació d'un mòdul o cocrear activitats d'ensenyament i aprenentatge per garantir que són motivadores i riques, tant per als professors com per als estudiants. És, des d'aquesta perspectiva, un repte i un compromís alhora. Les institucions d'educació superior tenen cada vegada més eines (conceptuals, didàctiques i tecnològiques) per proporcionar una educació més significativa i eficaç. Sembla imprescindible, però, que aquestes institucions es comprometin amb pràctiques educatives que fomentin la participació i que recullin i aprecien les contribucions que els mateixos estudiants poden realitzar en aquesta direcció.

Per això, la seva aplicació implica primerament, per part dels seus promotors, prendre consciència dels àmbits de decisió que han estat restringits tradicionalment només a uns estaments (professorat i òrgans de govern universitaris) i plantejar-se si cal revisar-los amb nous punts de vista. En aquest sentit, es tracta d'una oportunitat d'innovació docent de primer ordre, ja que implica incorporar de forma exigent i productiva les perspectives dels estudiants, entenent que els seus punts de vista poden ser molt interessants i diversos alhora; cal tenir en compte també que són els màxims interessats en la millora docent i que poden incorporar en el debat el seu bagatge anterior i la seva experiència de formació a la universitat.

En segon lloc, el codisseny implica exigència i procediment per garantir una implicació de tots els agents i perquè realment sigui útil a la millora de la docència. Si no és així, es pot caure en el perill que es converteixi en un fals gest d'obertura i de democratització de la participació estudiantil.

Perquè sigui efectivament una eina d'innovació docent cal:

- Organitzar les sessions de codisseny amb rigor, fixant uns objectius explícits i assequibles i coordinant-los amb estratègies de discussió i treball cooperatiu que garanteixin que es puguin sistematitzar totes les aportacions dels participants –estudiants i professors– i es converteixin en resultats.
- Esglaonar el grau de participació dels estudiants de forma realista i compromesa, tenint en compte la història i tradició recent de cada institució en relació amb la participació estudiantil en diferents estaments universitaris.
- Comprometre per part del professorat a aplicar els resultats de les sessions de codisseny en la docència.

I, per acabar, destacar la idoneïtat d'aquesta metodologia d'investigació per a les facultats d'educació, ja que consisteix a compartir els processos de planificació amb els estudiants, els qui al seu torn seran futurs educadors. Implica, en aquest sentit, un exercici metacognitiu de molta rellevància per a la pràctica reflexiva dels mestres i els professionals de l'educació en formació (Ayuste *et al.*, 2016). D'altra banda, els estudiants d'Educació hauran de planificar processos formatius i

d'innovació educativa en el seu futur professional, i seria positiu que des del principi de la seva pràctica tinguin present la necessitat de compartir determinades decisions amb els alumnes i la resta d'agents implicats.

Referències bibliogràfiques

- Anderson, T.; Shattuck, J. (2012) "Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research?", *Educational Researcher*. Vol. 41, pàgines 16-25.
- Ayuste, A.; Escofet, A.; Masgrau, M.; Obiols, N. (2016) "Aprendizaje-Servicio y codiseño en la formación de maestros: vías de integración de las experiencias y perspectivas de los estudiantes", *Bordón. Revista de Pedagogía*. Vol. 68, núm. 2, pàgines 169-183.
- Bovill, C. (2014) "An investigation of co-created curricula within higher education in the UK, Ireland and the USA", *Innovations in Education and Teaching International*. Vol. 51, núm. 1, pàgines 15-25.
- Eyler, J.; Giles, D.E. (1999) *Where's the Learning in Service-Learning?* San Francisco: Jossey-Bass.
- Furco, A.; Billing S. (eds.) (2002) *Service-Learning. The essence of the pedagogy*. Greenwich: Information Age Publishing.
- Murcott, S. (2007) "Co evolutionary design for development: influences shaping engineering design and implementation in Nepal and the global village", *Journal of International Development*. Vol. 19, núm. 1, pàgines 123-144.
- Payá, M.; Gros, B.; Piqué, B.; Rubio, L. (en premsa) "Cocreación y validación de instrumentos para la integración del conocimiento experiencial en la formación de maestros", *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*.
- Puig, J.M.; Batlle, R.; Bosch, C.; Palos, J. (2006) *Aprenentatge Servei. Educar per a la ciutadania*. Barcelona: Octaedro.
- Rodríguez, E.F. (2009) "Aprendizaje experiencial, investigación-acción y creación organizacional de saber: la formación concebida como una zona de innovación profesional", *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*. Vol. 12, núm. 3, pàgines 39-57.
- Rowland, G. (2008) "Design and research: Partners for educational innovation", *Educational Technology*. Vol. 48, núm. 6, pàgines 3-9.
- Villa, A.; Poblete, M. (2004) "Practicum y evaluación de competencias", *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*. Vol. 8, núm. 2, pàgines 1-19.